



**PEMBUATAN ANIMASI 2.5D
PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI *BULLYING***

SKRIPSI

ROLAND DWI CAHYA

2007431004

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



**PEMBUATAN ANIMASI 2.5D
PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI *BULLYING***

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

ROLAND DWI CAHYA

2007431004

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roland Dwi Cahya
NIM : 2007431004
Jurusan : T.Informatika dan Komputer/T.Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2.5D pada Media Pembelajaran
Interaktif Materi *Bullying*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 27 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Roland Dwi Cahya

NIM. 2007431004



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Roland Dwi Cahya
NIM : 2007431004
Program Studi : D4 Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2.5D pada Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin, Tanggal 19, Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

Penguji I : Hata Maulana, S.Si., M.TI. ()

Penguji II : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. ()

Penguji III : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. ()

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua





Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan skripsi. Pembuatan skripsi dibuat untuk syarat mendapatkan gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Skripsi ini membahas Pembuatan Animasi 2.5D pada Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*. Dalam penulisan skripsi penulis tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital;
- c. Ibu Noorlela Marcheta S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi;
- d. Bapak Hata Maulana, S.Si., M.TI., selaku penguji I, Ibu Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T., selaku penguji II, dan Ibu Mira Rosalina, S.Pd., M.T., selaku penguji III, yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan skripsi ini;
- e. Alifa Salsabila Deshendra selaku rekan tim skripsi;
- f. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis;

Akhir kata, besar harapan penulis agar Allah SWT membalah segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roland Dwi Cahya
NIM : 2007431004
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/T.Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Pembuatan Animasi 2.5D pada Media Pembelajaran Interaktif
Materi *Bullying***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 27 Agustus 2024

Yang menyatakan



Roland Dwi Cahya

NIM. 2007431004

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Pembuatan Animasi 2.5D pada Media Pembelajaran Interaktif Materi Bullying

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor belum terlaksana secara optimal dan menghadapi berbagai hambatan, baik dari guru pembimbing maupun peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi 2.5D sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi bullying dalam mata pelajaran bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mixed-methods untuk pengumpulan dan analisis data, serta MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil penelitian ini berupa video animasi 2.5D berdurasi 5 menit 17 detik dengan format MP4, yang akan digunakan dalam game yang dikembangkan oleh tim pengembang. Hasil beta testing terhadap siswa kelas VIII SMPN 11 Kota Bogor yang berusia 13-16 tahun menunjukkan bahwa 88,45% siswa sangat setuju bahwa video animasi 2.5D berjudul "Bullying" sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi bullying. Dengan demikian, animasi 2.5D ini berhasil menjadi media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pembelajaran bimbingan dan konseling materi bullying.

Kata kunci: animasi 2.5D, bimbingan dan konseling, bullying, media pembelajaran interaktif

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Bullying</i>	5
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.3 Bimbingan dan Konseling (BK)	7
2.4 Animasi 2.5 Dimensi (2.5D)	8
2.5 Prinsip Animasi.....	8
2.6 Efek <i>Parallax</i>	13
2.7 <i>Mixed-Method</i>	14
2.8 <i>Compositing</i>	14
2.9 <i>Adobe Photoshop</i>	14
2.10 <i>Adobe After Effects</i>	15
2.11 <i>Capcut PC</i>	15
2.12 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	16
2.13 Skala Likert	17

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



2.14 Penelitian Terdahulu	18
BAB III	20
METODE PENELITIAN	20
3.1 Rancangan Penelitian	20
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	20
3.1.2 Analisis Data	21
3.2 Tahapan Penelitian	21
3.3 Objek Penelitian	23
BAB IV	24
HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Analisis Kebutuhan	24
4.1.1 Konsep (Concept)	25
4.2 Perancangan Produk Multimedia (Design)	26
4.2.1 Naskah Animasi 2.5D	26
4.2.2 <i>Storyboard</i> Animasi 2.5D	30
4.2.3 Referensi	48
4.2.4 <i>Material Collecting</i>	49
4.3 Implementasi Produk Multimedia	51
4.3.1 Pembuatan Aset	51
4.3.2 Perekaman Suara	53
4.3.3 Pembuatan Animasi	54
4.4 Pengujian	61
4.4.1 Deskripsi Pengujian	62
4.4.2 Prosedur Pengujian	62
4.4.3 Data Hasil Pengujian	64
4.4.4 Analisis Data Hasil Pengujian	79
4.5 Distribusi	83
BAB V	84
PENUTUP	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indeks Skala Likert	18
Tabel 4.1 Konsep	25
Tabel 4.2 Narasi Animasi 2.5D.....	26
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Animasi 2.5D	30
Tabel 4.4 Referensi	48
Tabel 4.5 <i>Material Collecting Asset Illustration</i>	49
Tabel 4.6 Pengisi Suara.....	54
Tabel 4.7 Hasil <i>Alpha Testing</i> pada Aset Ilustrasi	64
Tabel 4. 8 Hasil <i>Alpha Testing</i> pada Aset Audio	65
Tabel 4.9 Hasil <i>Alpha Testing</i> pada 12 Prinsip Animasi	66
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Testing</i> Animasi 2.5D	70
Tabel 4.11 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Animasi.....	71
Tabel 4.12 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Pengguna	74
Tabel 4.13 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Siswa SMPN 11 Kota Bogor.....	76

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Strecth</i>	9
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	9
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	11
Gambar 2.7 <i>Arc</i>	11
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Timing and Spacing</i>	12
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	13
Gambar 4.1 <i>Sketch</i>	52
Gambar 4.2 <i>Base Color</i>	52
Gambar 4.3 <i>Painting</i>	53
Gambar 4.4 <i>Layer Illustration</i>	53
Gambar 4.5 <i>New File pada After Effects</i>	54
Gambar 4.6 <i>Impor Asset</i>	55
Gambar 4.7 Penggunaan <i>Camera</i> pada <i>After Effects</i>	56
Gambar 4.8 Pembuatan Efek <i>Parallax</i> pada Ruang 3D	56
Gambar 4.9 <i>SF Caddy</i>	57
Gambar 4.10 Proses <i>Lip Sync</i> dengan <i>SF Caddy</i>	57
Gambar 4.11 Penerapan Efek <i>Puppet Tool</i>	58
Gambar 4.12 <i>Tweening</i>	59
Gambar 4.13 Penerapan Efek <i>CC Band It</i> pada <i>Pohon</i>	59
Gambar 4.14 Penerapan Efek <i>Wave Warp</i> pada <i>Bendera</i>	60
Gambar 4.15 <i>Compositing Animasi</i>	60
Gambar 4.16 Tahapan Cek <i>Copyright</i>	61
Gambar 4.17 Tahapan <i>Rendering</i>	61

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis	89
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Kota Bogor ...	90
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling.....	95
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling.....	102
Lampiran 5. Resume Ahli Animasi.....	103
Lampiran 6. Daftar Pertanyaan <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Animasi	104
Lampiran 7. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Animasi	105
Lampiran 8. Daftar Pertanyaan <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Materi	106
Lampiran 9. Daftar Pernyataan <i>Beta Testing</i> oleh Siswa SMPN 11 Kota Bogor	107
Lampiran 10. Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Siswa SMPN 11 Kota Bogor	108
Lampiran 11. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> di SMP 11 Kota Bogor.....	112
Lampiran 12. Dokumentasi Bimbingan Skripsi.....	113

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bullying adalah suatu tindakan yang menggunakan kekuasaan dan kekuatan untuk melukai orang lain, dilakukan secara verbal dan fisik yang membuat korban merasa takut, terancam, dan trauma (Mutiasari & Yarni, 2023). Tindakan *bullying* memiliki dampak besar bagi korban, seperti menurunnya rasa percaya diri, depresi, minder, emosional, menjadi penakut, penurunan konsentrasi, penurunan prestasi, hingga keinginan untuk bunuh diri (Helmi et al., 2023). Berdasarkan data KPAI tahun 2022, terdapat 226 kasus kekerasan fisik dan psikis di lingkungan sekolah, yang menunjukkan tingginya tingkat *bullying* di kalangan peserta didik, terutama di tingkat menengah pertama (Diannita et al., 2023).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (MendikbudRistek) Nadiem Makarim juga menyatakan bahwa berdasarkan hasil Asesmen Nasional tahun 2021 dan 2022 atau Rapor Pendidikan 2022 dan 2023, sebanyak 24,4 persen peserta didik di Indonesia mengalami berbagai jenis *bullying*. Hingga saat ini, anak-anak masih rentan menjadi korban *bullying* fisik, verbal, sosial, dan *cyberbullying* (Dian Ihsan, 2023). Oleh karena itu, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 43 siswa kelas VIII SMPN 11 Kota Bogor untuk mengetahui pandangan dan pengalaman siswa tentang *bullying*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 53,5% siswa pernah mengalami *bullying* di lingkungan sekolah. Di sekolah, para pendidik, termasuk guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling, memiliki kewajiban untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan yang baik melalui pembelajaran dan layanan bimbingan konseling (Hagami et al., 2023).

Bimbingan dan konseling memegang peran penting dalam pendidikan di Indonesia untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan yang optimal, sesuai dengan potensinya (Dini, 2021). Namun, pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling belum berjalan secara optimal dan sering menghadapi hambatan dari guru pembimbing atau peserta didik (Amalia & Wahyumiani, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Maya, guru bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor, disampaikan bahwa penyampaian dan penerapan materi pelajaran



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kepada peserta didik masih kurang efektif jika hanya disampaikan melalui ceramah dan penugasan. Proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dengan melibatkan siswa secara aktif. Kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran ini juga menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan bimbingan dan konseling.

Pemanfaatan teknologi membuka peluang dalam pengembangan metode pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan animasi sebagai media pembelajaran. Dengan animasi, materi pelajaran dapat disampaikan secara interaktif dan menarik, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Melati et al., 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Eriya & Muhammad, 2019) dengan judul “Animasi 2.5D sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk SMP”, ditunjukkan bahwa animasi 2.5D dengan visual yang menarik dapat membantu audiens lebih mudah memahami materi pelajaran dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah, presentasi, dan diskusi.

Penelitian ini menggunakan animasi 2.5D sebagai media pembelajaran interaktif yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor. Judul penelitian ini adalah “Pembuatan Animasi 2.5D pada Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat animasi 2.5D pada media pembelajaran interaktif materi *bullying* di SMPN 11 Kota Bogor.

1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang telah ditentukan, berikut merupakan batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dari penelitian:

- a. Pembuatan animasi 2.5D pada media pembelajaran interaktif materi *bullying*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- b. Pembuatan aset ilustrasi menggunakan *Adobe Photoshop* dengan *output* berupa *file png* dan *psd*.
- c. Pembuatan animasi 2.5D sesuai dengan *storyboard*.
- d. Pembuatan animasi berdurasi 5 menit 17 detik untuk animasi dengan *output .mp4*.
- e. Pembuatan animasi ditujukan kepada siswa kelas VIII SMPN 11 Kota Bogor.
- f. Pembuatan animasi menggunakan *Adobe After Effects* dan *compositing* animasi menggunakan *Capcut PC* dengan *output* berupa *file .mp4*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2.5D pada media pembelajaran interaktif materi *bullying*. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Sebagai media pembelajaran dengan visualisasi animasi 2.5D yang menarik tentang *bullying* dan dapat digunakan pada mata pelajaran bimbingan dan konseling.
- b. Membantu proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut adalah alur penulisan yang akan digunakan dalam penulisan ini:

a. BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab I Pendahuluan, aspek yang dicakup adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II Tinjauan Pustaka berisi penjelasan mengenai teori-teori, metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), *software* yang digunakan, serta kajian terdahulu tentang pembuatan animasi 2.5D.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III Metode Penulisan membahas tentang rancangan dari penulisan yang digunakan, serta subjek dan objek yang diteliti.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV Hasil dan Pembahasan berisi analisis kebutuhan, implementasi, pengujian, serta hasil analisis pengujian dari animasi yang telah dibuat dan diuji.

e. BAB V PENUTUP

Pada Bab V Penutup menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dari penulisan, dan saran untuk pengembangan selanjutnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan video animasi 2.5D berjudul “*Bullying*” mengenai penjelasan tindakan *bullying* yang banyak terjadi di lingkungan sekolah, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil dari penulisan ini adalah video animasi 2.5D dengan judul “*Bullying*” yang berdurasi 5 menit 17 detik, dengan format mp4. Video animasi menggunakan resolusi Full HD 1920x1080 pixel dengan rasio 16:9. Terdapat beberapa kendala dalam perancangan video animasi 2.5D ini, yaitu penggunaan transisi yang kurang beragam dan efek *parallax* yang masih kurang terlihat di beberapa *scene*.
- b. Berdasarkan *alpha testing* yang dilakukan pada, aset ilustrasi, aset audio, dan pergerakan animasi. Video animasi 2.5D sudah sesuai dengan yang diharapkan penulis. Meskipun terdapat kendala dalam perancangan video animasi 2.5D seperti audio noise dan beberapa gerakan animasi yang kaku, penulis dapat mengatasi kendala tersebut dengan perbaikan.
- c. Berdasarkan *beta testing* oleh ahli animasi, video animasi 2.5D yang dihasilkan sudah menggunakan teknik pembuatan animasi yang baik dengan menghasilkan visualisasi yang menarik dan sudah termasuk animasi 2.5D. Namun, dapat dikembangkan lagi penggunaan transisi yang lebih menarik agar video animasi tidak membosankan, pada bagian akhir animasi dapat ditambahkan kesimpulan atau resolusi, serta memperjelas penggunaan efek *parallax* agar dapat terlihat jelas.
- d. Hasil *beta testing* yang telah dilakukan oleh siswa kelas VIII SMPN 11 Kota Bogor yang berusia 13-16 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 88,45% siswa sangat setuju bahwa video animasi 2.5D yang berjudul “*Bullying*” sudah layak menjadi media pembelajaran interaktif untuk materi *bullying* pada mata pelajaran bimbingan dan konseling.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penulisan dan pengujian pada penelitian “Pembuatan Animasi 2.5D pada Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*”, terdapat beberapa saran dan masukan untuk perbaikan dan pengembangan kedepannya:

1. Mengembangkan animasi dari 2.5D menjadi animasi 3D sehingga dapat meningkatkan kualitas visual dan pengalaman pengguna yang lebih realistis.
2. Memperbaiki *sound design*, termasuk efek suara untuk membantu menyampaikan pesan atau emosi lebih efektif.
3. Menambah teknik pergerakan kamera menjadi lebih dinamis, seperti *zoom*, *pan*, atau *tilt*, pada animasi dan membuat penyampaian materi lebih dramatis dan menarik.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., & Wahyumiani, N. (2022). RENDAHNYA MINAT SISWA DALAM MEMANFAATKAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PADA SISWA KELAS IX SMP DHARMA BHAKTI BAMBANGLIPURO. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2.
- Asri, N. M., & Ro'is Abidin, M. (2021). PERANCANGAN PENGENALAN SEJARAH NAMA MOJOKERTO MELALUI ANIMASI 2.5D. *Jurnal Barik*, 2(3), 243–257. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Dian Ihsan. (2023, July 20). Rapor Pendidikan 2022-2023, Nadiem: 24,4 Persen Siswa Alami Bullying. *Kompas.Com*.
- Diannita, A., Salsabela, F., Wijati, L., Margaretha, A., & Putri, S. (2023). Pengaruh Bullying terhadap Pelajar pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 1).
- Dini, I. R. (2021). *Bimbingan Konseling*.
- Eriya, & Muhammad, H. K. ia M. (2019). Animasi 2.5D Sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk SMP.
- Hagami, F. A. M., Elida Hapni, Novita Fitri, & Wahidah Fitriani. (2023). Bullying dan Peran Bimbingan Konseling di Lingkungan Sekolah SMP. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), 322–330. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4665>
- Helmi, Hafrida, Rakhmawati, D., & Payudi, A. A. (2023). Pencegahan Perbuatan Bullying di Kalangan Siswa SMP Negeri 21 Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hendra Azhar, A., Adinda Destari, R., & Subhan Riza, B. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. In Bob Subhan Riza implie (Vol. 2, Issue 1).

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti yasin, Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, usep, & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran.

Indah, B. P., & Safaruddin. (2022). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (Vol. 3, Issue 1).

Jafar Sidiq NIM, M., Harthoko, T., & Nur Patrio, A. (2021). STOP MOTION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN” FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA 2021.

Maysarah, & Bengkel. (2023). Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora Pentingnya Edukasi Anti-Bullying pada Anak Sejak Dini di Panti. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i1.1391>

Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.

Motionvillee. (2024). Apa itu Animasi 2.5D dan Kapan Menggunakannya? <https://Motionvillee.Com/What-Is-2-5d-Animation-and-When-to-Use-It/>.

Mutiasari, H., & Yarni, L. (2023). FENOMENA BULLYING DALAM KALANGAN SISWA DI SMP NEGERI 1 TARA. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 1(1).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Nadya, & Purnama Sari, Y. (2019). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. 2, 80–86. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>

Ramadanti, A. A. (2021). PEMBUATAN ANIMASI 3D PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM SARAF PUSAT BERBASIS SIMULASI 3D UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS.

Setiyanto, S., Fatah Yasin, I., & Nafiuddin, A. M. (2023). EVALUATION OF STUDENT SATISFACTION WITH ADOBE PHOTOSHOP APPLICATIONS USING THE END USER COMPUTING SATISFACTION METHOD. *Jurnal RESTIA*, 1(2).

Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., & Syam, F. A. (2023). Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata di Kabupaten Siak Sri Indrapura dengan Metode MDLC. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakaai.v3i1.462>

Ula. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI. *Jurnal Galaxy Eyes*, 1(1).

Umar, F., Wibowo Yunanto, P., & Oktaviani, V. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “STOP BULLYING.” In *JURNAL GRAFIS* (Vol. 2, Issue 1).

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Roland Dwi Cahya

Lahir di Balai Tampuak Pinang, 13 Maret 2002. Lulus dari SD Negeri 03 Simpang Kapuak tahun 2014, SMP Negeri 1 Kecamatan Mungka tahun 2017, SMA Negeri 3 Payakumbuh tahun 2020. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Kuesioner Penelitian Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Kota Bogor

The screenshot shows a Google Forms survey titled "Kuesioner Penelitian Siswa SMPN 11 Kota Bogor". The form is displayed in a browser window with the URL docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfcQUuL_G5A8HqZHAM4brZydpW5corup_0dXY41J5G7Z1ATbA/viewform. The form content includes a header image of a desk with a coffee cup, a title, a greeting, an introduction by Alifa Salsabila Deshendra and Roland Dwi Cahya, a purpose statement, a confidentiality notice, and contact information for Alifa (081397468502) and Roland (082376796149). Below the form content, the survey results are shown, including the title "Nama Lengkap" and "43 responses". A list of names is displayed in a scrollable area:

- Reina Bunga Maylia
- Audrey Chandra Gayatri
- James David Fritsz Lintang
- sarah mardiana
- siti Fatimah azzahra
- Ryo Marcell aguztian
- Nadia Almaira Maulana
- AQILLA ADELLIVIA PUTRI MAULANA
- ayu putri anfisa



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

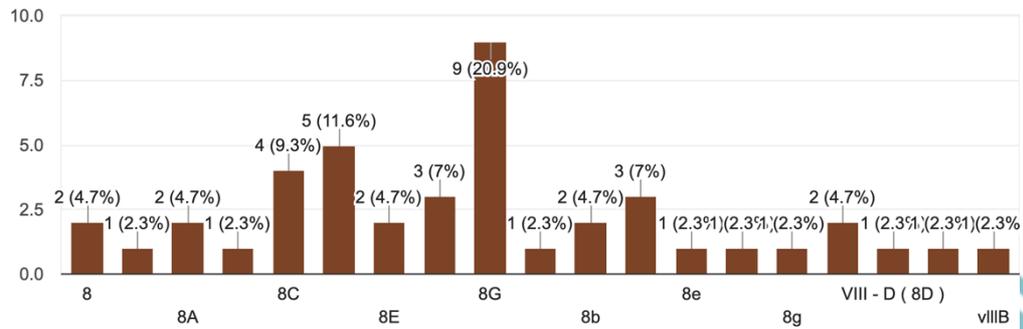
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

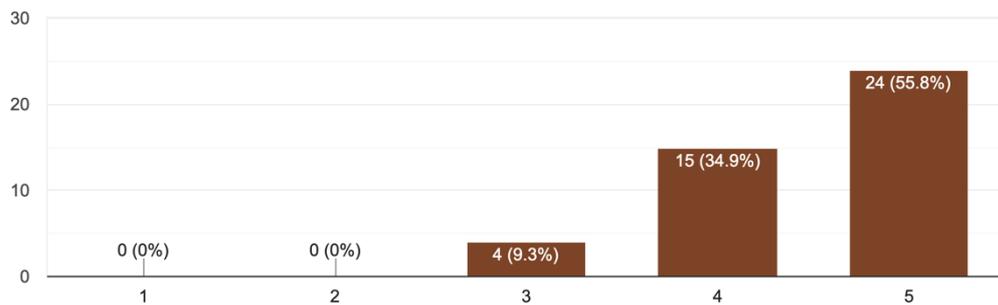
Kelas

43 responses



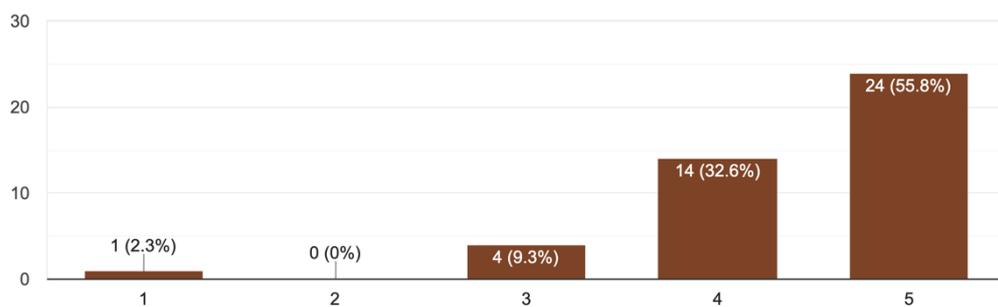
Menurutmu, seberapa penting pembelajaran bimbingan dan konseling diadakan di sekolah?

43 responses



Menurutmu, seberapa bermanfaat materi bimbingan dan konseling bagi perkembangan dan kontrol diri?

43 responses

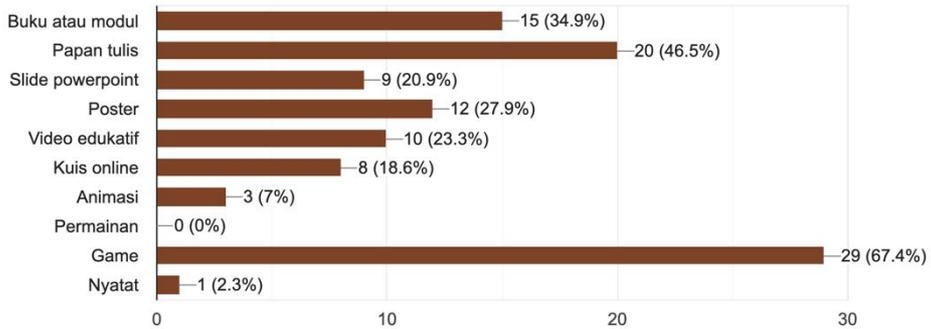


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

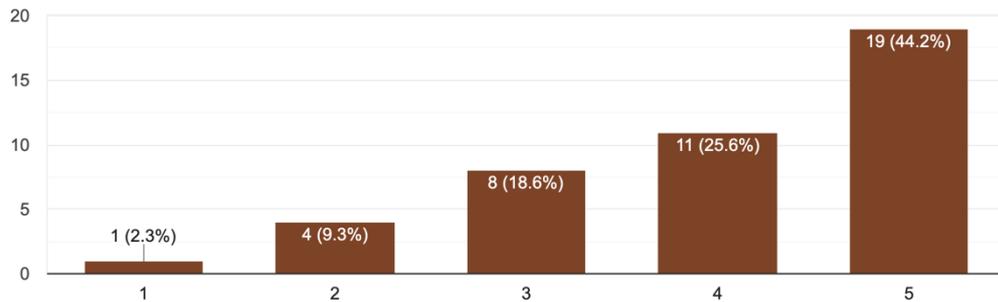
Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan oleh guru bimbingan dan konseling di kelas?

43 responses



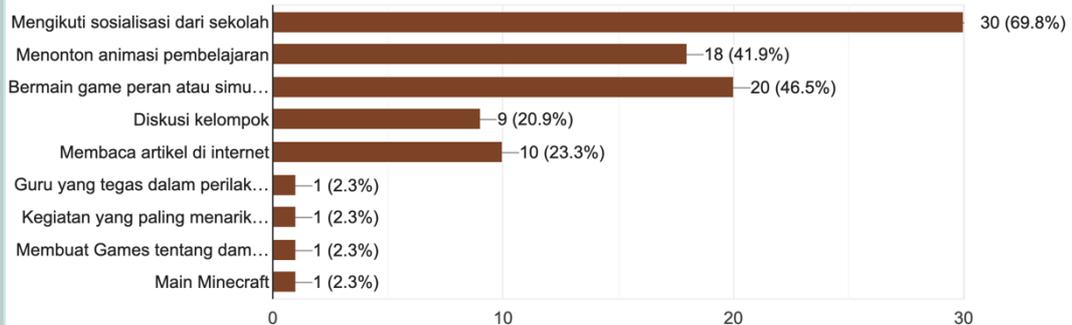
Menurutmu, seberapa berpengaruh pembelajaran terkait bullying yang diberikan sekolah dapat mencegah terjadinya bullying?

43 responses



Dari beberapa kegiatan berikut, mana yang menurut kamu lebih menarik untuk dilakukan sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman terkait bullying?

43 responses



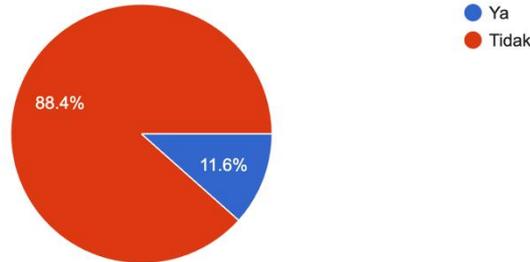


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

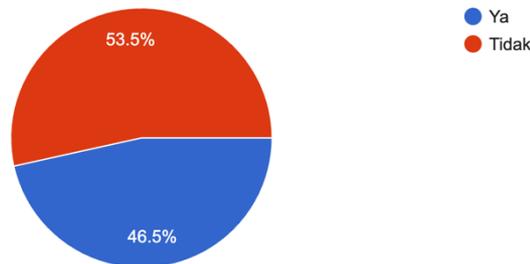
Apakah kamu pernah melakukan tindakan bullying?

43 responses



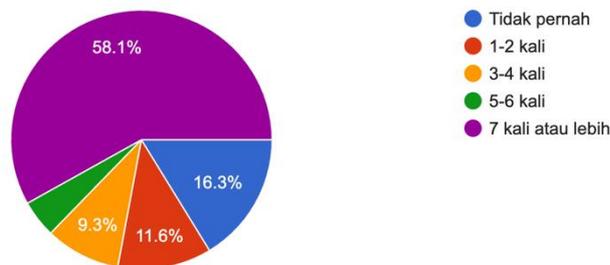
Apakah kamu pernah mengalami tindakan bullying?

43 responses



Aku pernah dipanggil dengan sebutan yang tidak aku senangi (nama orangtua atau nama plesetan)

43 responses





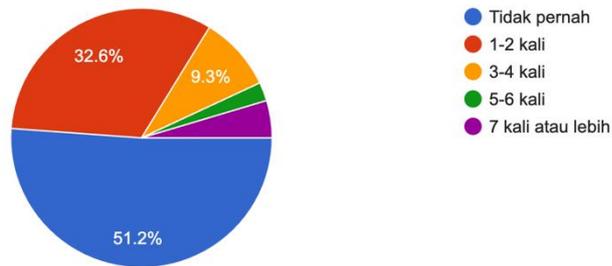
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

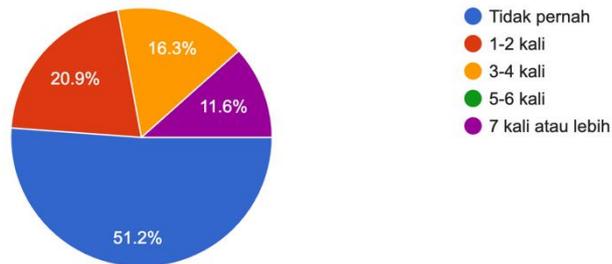
Aku pernah dijaui atau dikucilkan

43 responses



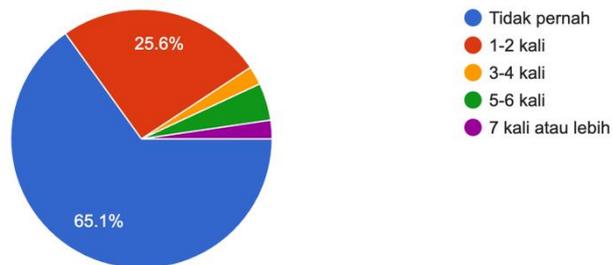
Aku pernah dicubit atau didorong tanpa alasan yang jelas

43 responses



Aku pernah dikirim komentar jahat di media sosial

43 responses





- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Transkrip Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling

Partisipan : Ibu Maya (Narasumber)
Alifa Salsabila Deshendra (Peneliti 1)
Roland Dwi Cahya (Peneliti 2)

Lokasi : SMPN 11 Kota Bogor

Peneliti 1 : Sebelumnya perkenalkan bu kami mahasiswa dari Politeknik Negeri Jakarta, nama saya Alifa Salsabila Deshendra.

Peneliti 2 : Perkenalkan bu nama saya Roland Dwi Cahya.
Jadi pada kesempatan ini kami ingin melakukan wawancara dengan ibu terkait dengan penelitian kami bu. Nah kita untuk skripsinya itu membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis game dan animasi

Peneliti 1 : 2.5D pada mata pelajaran bimbingan dan konseling. Berdasarkan diskusi dengan dosen pembimbing dan mencari referensi materi bimbingan konseling pada jurnal, kami menemukan masalah yang sering terjadi lingkungan sekolah adalah tindakan bullying.

Peneliti 1 : Pada penelitian ini saya membuat game dan rekan saya membuat animasi 2.5D bu.

Narasumber : Oh game dan animasi

Peneliti 1 : Iya bu

Narasumber : Oke

Peneliti 2 : Jadi di dalam gamenya berisi materi pelajaran dalam bentuk media animasi 2.5D. Sebelumnya kami sudah menyebarkan kuesioner terkait pengalaman dan pengetahuan siswa terhadap tindakan bullying. Mungkin untuk pertanyaan pertama, kenapa sih sekolah itu harus ada mata pelajaran bimbingan dan konseling bu?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

- Narasumber : Bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Layanan ini mencakup pemahaman diri, pencegahan masalah, pengentasan kesulitan, serta pemeliharaan dan pengembangan potensi siswa. Dengan bimbingan dan konseling, siswa dapat mengenali dan memahami diri mereka sendiri serta lingkungan sekitar, mencegah potensi masalah yang dapat menghambat perkembangan, mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi, dan memelihara serta mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat berkembang secara optimal.
- Peneliti 2 : Ooh gitu ya bu, terus kalau bimbingan konseling itu sejak kapan ya bu dijadikan mata pelajaran?
Kalau yang saya tau sih pernah dengar ya, bahwa BK itu tadinya memang tidak ada jam pelajaran. Cuma, bagaimana kita mau mengenal anak kalau kita aja jarang berinteraksi, tatap muka, dengan mereka, begitu. Jadi tujuan dijadikan mapel dan ada jam itu, tidak lain tidak bukan, supaya kita mengenal anak, karakter anak seperti apa, begitu. Jadi memudahkan kita aja sih misalkan suatu
- Narasumber : waktu dihadapkan oleh permasalahan si anak itu, kan kalau kita benar-benar nol banget, siapa anak ini, dari segi kemampuan sosialisasi sulit begitu, kurang, oh dia introvert dia tidak suka bergaul, oh dia orangnya agresif begitu kan, anaknya kinestetik tidak bisa diam. Seperti oh si ini nih di kelas itu rusuh, begini, begini, ya orang dia belajarnya kinestetik, tidak akan bisa disuruh diam berjam-jam diam begitu kan, tidak akan kuat.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Peneliti 1 : Agar kalau ada masalah bisa 'ah kenapa ini' tidak begitu-begitu banget ya bu.

Narasumber : Ada ini, kita punya penilaian lebih awal begitulah sama si anak.

Peneliti 1 : Berarti materi bimbingan konseling yang ibu ajarkan sudah sesuai kurikulum ya bu.

Narasumber : Kurikulum? lebih ke RPL sih kita nyebutnya. Jadi setiap tahun ajaran baru kita menyebarkan angket yang berisikan materi materi yang dibutuhkan peserta didik, nanti dari situ lah kita tau materi apa yang paling dibutuhkan oleh peserta didik.

Peneliti 1 : Berarti salah satunya tindakan bullying ini ya bu.

Narasumber : Iya, sekarang ini angka bullyingnya meningkat.

Peneliti 1 : Iya bu, berdasarkan yang kita baca dari tahun lalu tuh 2023 di SMP 50% tuh terjadi di SMP.

Narasumber : Seperti meledek dan memanggil dengan sebutan yang tidak baik itu dapat membuat perasaan seseorang terluka. Apalagi anak jaman sekarang gampang baper.

Peneliti 1 : Iya iya bu betul.

Peneliti 2 : Terus kalau di kelas itu bu, memakai metode pembelajarannya apa?

Narasumber : Untuk metode pembelajarannya menyesuaikan dengan gaya belajar anak, kebutuhan anak, kemampuan anak, dan mungkin dia berprestasi di bidang apa. Jadi kita tidak bisa memaksa anak untuk jago matematika ketika dia jagonya di bidang Bahasa Indonesia.

Peneliti 1 : Kalau ibu biasanya ibu pakai apa bu?

Narasumber : Saya game sederhana dan konseling kelompok. Tapi lebih ke game sih kalau saya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Peneliti 1 : Di sini juga yang kalau kuesioner yang kita sebar ada yang jawab game, terus papan tulis, buku, atau modul juga, lumayan banyak. Kalau game-nya itu sendiri game bagaimana itu bu? Quizizz begitu kah bu?

Narasumber : Tidak, biasanya saya ada beli, jadi memang ada disediakan. Ada juga dari buku, ada saya buat sendiri.

Peneliti 1 : Oh, berarti lebih ke game yang ada bahannya begitu ya bu, bukan yang software atau aplikasi begitu. Atau pernah juga misalnya yang lewat quizizz begitu?

Narasumber : Iya, game dalam bentuk aplikasi sih belum pernah.

Peneliti 2 : Menurut ibu apakah media pembelajaran sudah efektif digunakan dalam proses belajar pada peserta didik?

Narasumber : Dengan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dikelas dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap apa yang kita ajarkan. Ini cukup efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Peneliti 2 : Oke baik bu, berarti metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dikatakan lebih efektif dari metode ceramah ya bu.

Narasumber : Iya, memang metode ceramah itu sekarang paling tidak efektif soalnya.

Peneliti 2 : Berdasarkan kuesioner yang disebar kepada siswa dan mendengarkan ibu sepertinya di sini yang menjadi permasalahannya itu lebih ke bagaimana sih penerapan materinya yang dipelajari dalam kehidupan siswa.

Narasumber : Iya betul

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Untuk game yang akan kita buat diharapkan dapat mempengaruhi tingkah laku siswa menjadi lebih baik.

Peneliti 1 : Jadi setelah kami pelajari kami menemukan game yang cocok diaplikasikan untuk materi bullying ini yaitu game visual novel.

Narasumber : Seperti apa itu?

Peneliti 1 : Game visual novel nantinya menerapkan role-playing bu, jadi nanti siswa dapat memilih ingin berperan menjadi pelaku, korban, atau saksi bullying. Nanti siswanya juga dapat memilih tindakan apa saja yang dapat dilakukan sesuai dengan keinginan siswa, nanti setiap keputusan atau pilihan dari siswa akan menentukan ending-nya.

Narasumber : Seperti membayangkan kita berperan jadi seseorang tokoh dan hal apa yang akan kita lakukan ketika menjadi tokoh tersebut ya?

Peneliti 1 : Nah iya bu

Narasumber : Bagus sih bagus. Itu juga suka dilakukan di kelas

Peneliti 1 : Oh, seperti per kelompok begitu ya bu?

Narasumber : Iya, karena kalau BK per kelompok sih, jarang individu. Iya, nah kalau yang jurnal sebelumnya dia lebih ke mengukur tingkat social anxiety disorder remaja. Jadi ceritanya si pemainnya berperan sebagai ojek online begitu, terus nanti penumpangnya cerita. Terus nanti kita bisa milih nanggapinnya bagaimana, terus ada hasil akhirnya itu seperti oh kamu si penumpang ini social anxiety segini, segini, nah kalau menurut ibu sendiri buat game kita itu perlu ada di akhir seperti ‘oh kamu sudah mengerti’ atau ‘oh kamu masih kurang mengerti materinya, belajar lagi ya’ di akhirannya atau bagaimana?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber : Yang perlu jadi catatan adalah minat bacanya. Lalu, itu berarti jadi setelah game mengeluarkan diagnosa dari si anak itu kan berarti?

Peneliti 1 : Iya begitu bu
Atau tidak, kalau pun mau, begini aja, kalimatnya diganti dengan yang positif. Seperti, mungkin 'yuk lebih banyak membantu'. Seperti 'jangan buang sampah sembarangan' orang akan nangkanya buang sampah sembarangan, begitu. Ada beberapa orang yang seperti itu kan. 'Jangan berisik' orang nangkanya berisik, begitu kan. Kan, jadi diubah jadi seperti 'buang sampah pada tempatnya', begitu kan. Jadi positif, itu sih kalau mau.

Narasumber :

Peneliti 1 : Paham bu.
Kalau dari saya animasi lebih ke ini sih bu, lebih ke alur materinya. Sebelumnya kan saya sudah bikin storyline untuk materinya bu, jadi untuk awalnya menjelaskan tentang kisah seseorang siswa baru, perkenalan diri dikelas. Nah setelah itu baru ada kasusnya. Kasus atau konfliknya, setelah konflik, baru nanti ada penjelasan dari guru. Nah ketika penjelasan dari guru ini baru masuk ke materi guru ini apa saja nanti yang akan disampaikan.

Peneliti 2 : Nah untuk materi yang akan disampaikan itu di sini, yang saya pakai yang 4 yaitu bullying fisik, verbal, sosial, dan cyberbullying. Pertama penjelasan tentang bullying, setelah itu baru masuk ke yang bullying verbal, setelah itu masuk ke bullying sosial, cyber bullying, sama yang fisik. Nah nanti alur dari storyline ini akan dikemas dalam bentuk animasi begitu. Nah yang jadi pertanyaan itu, kira-kira untuk materinya kira-kira dari ibu ada masukan tidak?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber : Kalau mau, ditambahin bagaimana menyikapi tindakan bullying, penyebab seseorang menjadi pelaku bullying, Saksi bullying, dampak bullying pada korban dan pada saksi bullying.

Peneliti 2 : Oke baik bu. Saya juga pernah baca, misalnya saya sebagai saksi, saya melihat satu perilaku bullying, cuma di situ sebagai saksi saya mungkin bisa merasa takut atau bagaimana, bisa jadi takut melapor, misalnya kalau dilaporkan nanti dibully balik, jadi korban berikutnya

Narasumber : Iya, betul makanya kita harus berusaha bagaimana membuang pemikiran seperti itu.

Peneliti 2 : Baik bu

Peneliti 2 : Kurang lebih nanti animasinya seperti itu bu, nanti tinggal tambahin masukan materi dari ibu tadi.

Narasumber : Iya, terus juga, kasih tau apa yang harus dilakukan sama si pelaku, korban, maupun saksi yang ada di situ, begitu saja sih tidak usah yang terlalu panjang-panjang intinya saja. Karena mereka itu lebih suka singkat, padat, jelas.

Peneliti 2 : Baik bu

Narasumber : Berarti ini *gamesnya* di-*download* ya?

Peneliti 1 : Iya bu, tapi diusahakan ukurannya tidak yang besar-besar sih bu.

Narasumber : Ya, di sini tidak semua dari ekonomi menengah ke atas, banyak juga yang menengah ke bawah, karena kan zonasi ya. Jadi harus dipikirkan bagaimana tentang memori *support* semua handphone, begitu juga dengan kuota.

Peneliti 2 : Dari kita itu saja bu, terima kasih banyak bu.

Narasumber : Sama-sama

Dokumentasi Wawancara



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

NINDI SAVIRA SAMANTHA

085819030663 | nindisavirasamantha@gmail.com | linkedin.com/in/nindisavira | <https://www.behance.net/gallery/167303061/Nindis-Portfolio-2023>

Jl. Nangka Raya No.10B Rt.003/017 Kayuringin Jaya, Bekasi - Indonesia 17144

Professional Creative, Graphic Design, Photographer, and Editor with seven years of experience creating compelling content across multiple media platforms and advanced proficiency in Visual Merchandising Design, Photography, and 2D animation. Objective to be hired as a Graphic Design with an Innovative employer in the creative industry.

Work Experiences

PT Ibu Daya Lestari (Bocah Indonesia) - Jakarta, Indonesia Nov 2023 - Present

Creative Design Specialist

Pusat Fertilitas Bocah Indonesia (PFBI), a One Stop Fertility Center, was established in May 2019. Over the past few years has enabled over 18.000 couples to achieve their cherished dream of parenthood despite the hurdles encountered on their fertility journeys.

- Created Printing and Digital Designs for Marketing, Events and other divisions of Bocah Indonesia
- Created & Illustrated YouTube Asset & Character Animations using Adobe Illustrator, Wacom Intuos Pro, Adobe After Effects, and Adobe Photoshop
- Assisted Creative team achieve the silver play button (100,000 Subscribers) on Bocah Indonesia's YouTube Channel

LUXASIA - Kuala Lumpur, Malaysia May 2023 - Aug 2023

Graphic Designer Intern

LUXASIA Group is the leading omnichannel partner for beauty and luxury lifestyle brand distribution, retail, and e-commerce in Asia Pacific. I was given the position of Graphic Designer for LEGO Singapore in the Leap Ecommerce Division.

- Assisted team in developing content and participated in maintaining visual merchandising assets & projects. Maintained the visual design LEGO Singapore on E-commerce Lazada and Shopee and take charge of designing several double-digit campaigns 8.8.

PT Biosis Multi Jaya - Jakarta, Indonesia Jan 2018 - Mar 2021

Videographer & Editor

BIOSIS is a national private company founded in 2006, specializing in 'One Stop Service' solutions. BIOSIS operates six primary business units, including Cleaning Services, Landscaping, Pest Control, Security, Mechanical Electrical, and IT Solutions.

- Directed (created script, storyboard, videographer and editor) Company Profile Video PT Biosis Multijaya - 2018. Directed (created script, storyboard, videographer and editor) Company Profile Video PT Akindo Indonesia (a subsidiary of PT Biosis) - 2019. Collaborated opportunity to become a Videographer and Documentation Editor for the Ministry of State Secretariat of the Republic of Indonesia under PT Biosis Multijaya-2020/2021.

Education Level

Politeknik Negeri Jakarta - Depok, Indonesia Sep 2019 - Oct 2023

Bachelor Degree in D4 - Teknik Informatika dan Komputer, 3.67/4.00

- 1st Place Winner of KMIPN (Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional) Animation Competition 2021
- Lead Production Team for Making Animated Saku Bumil & Saku Remaja Applications at the Depok City Health Service Department of Informatics and Computer Engineering, PNJ 2021-2022
- Studi Independen Kampus Merdeka Video, Motion & Multimedia Production ZENIUS - 2022

Asia e University (AeU) - Kuala Lumpur, Malaysia Sep 2019 - Oct 2023

Bachelor Degree in Bachelor of Information and Communication Technology (BICT) Honours Degree, 3.62/4.00

- Double Degree Program with Politeknik Negeri Jakarta

Organisational Experience

Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika dan Komputer - Depok/Indonesia Feb 2021 - Jan 2022

Daily Organization Management of Creative Media

HIMATIK PNJ is a student organization that not only operates in the fields of science and reasoning, but also acts as a motivator for all students in the Informatics and Computer Engineering Department to increase creativity and achievement in all fields.

- Headed the Creative Bureau in making design concepts, as well as company profiles for the PNJ ICT Student Association.
- Trained Creative Skill Bureau staff in motion video using editing software such as Adobe Premiere Pro and Adobe After Effects.

Language & Interests

- **Language:** Native Bahasa Indonesia; professional working English.



No	Pertanyaan
1	Apakah alur cerita pada animasi mudah dipahami dan jelas?
2	Apakah penggambaran visual animasi sudah menarik?
3	Apakah penggambaran karakter sudah sesuai dengan sifat karakter?
4	Apakah kualitas audio sudah jelas terdengar?
5	Apakah komposisi dalam animasi sudah baik?
6	Apakah animasi gerak terlihat halus dan tidak patah-patah?
7	Apakah animasi sudah sesuai dengan 12 prinsip animasi?
8	Apakah efek <i>parallax</i> dapat dilihat dengan jelas?
9	Apakah animasi ini dapat disebut animasi 2.5D?
10	Apakah transisi pada setiap <i>scene</i> sudah sesuai dan menarik?
11	Apakah penjelasan tentang <i>Bullying</i> sudah tergambar dalam animasi?
12	Apakah pesan dari animasi sudah tersampaikan?
13	Apakah animasi menggambarkan tindakan <i>Bullying</i> dapat merugikan diri sendiri dan orang lain?
14	Apakah anda setuju animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik?
Kritik dan Saran	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dokumentasi *Beta Testing* Ahli Animasi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



No	Pertanyaan
1	Apakah situasi dan karakter yang ditampilkan dalam animasi sesuai dengan kasus-kasus <i>bullying</i> yang sering terjadi di lingkungan sekolah?
2	Apakah animasi ini mampu menyampaikan definisi, jenis-jenis, dan dampak <i>bullying</i> secara efektif?
3	Apakah animasi mendorong siswa untuk merenungkan tindakan mereka sebagai pelaku, korban, atau saksi?
4	Apakah materi pembelajaran yang disajikan dalam animasi ini sesuai dengan kurikulum bimbingan dan konseling di sekolah?
5	Apakah animasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif dalam kegiatan bimbingan dan konseling terkait topik <i>bullying</i> ?
6	Apakah animasi ini sudah cukup menarik untuk membuat siswa tetap fokus dan terlibat selama sesi pembelajaran?
7	Apakah ada bagian dari animasi yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang <i>bullying</i> ?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Animasi 2.5D yang disajikan menarik				
2	Penggambaran karakter sesuai dengan sifat karakter				
3	Kualitas visual dan audio sudah jelas				
4	Durasi animasi sudah efektif untuk menyampaikan materi <i>bullying</i>				
5	Penjelasan materi <i>bullying</i> lebih mudah dipahami menggunakan animasi				
6	Animasi efektif dalam memperkenalkan bentuk <i>bullying</i> (verbal, fisik, sosial, dan <i>cyberbullying</i>)				
7	Animasi <i>bullying</i> meningkatkan pemahamai terkait dampak negative dari <i>bullying</i>				
8	Saya akan mencegah dan malaporkan perilaku <i>bullying</i>				



- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 10. Hasil Beta Testing oleh Siswa SMPN 11 Kota Bogor

Nama Lengkap

62 responses

Mochamad arezky hilmy

Kinza Aliandra

Zulian Zasoday Putra Rabbani

Muhammad Farid Aziz

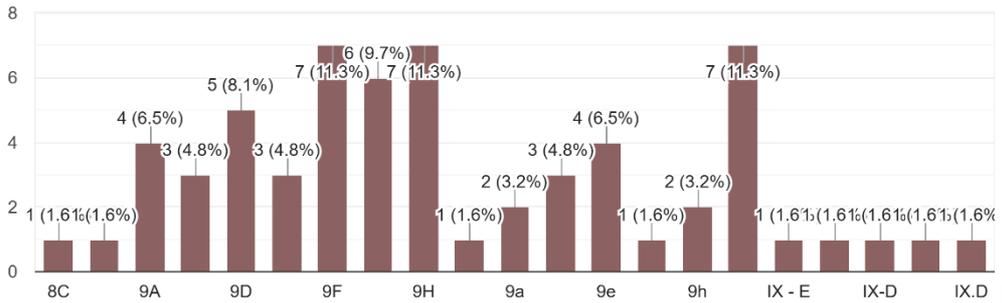
Salsabilla Nur Rahma

Muhamad rizki khandiaz



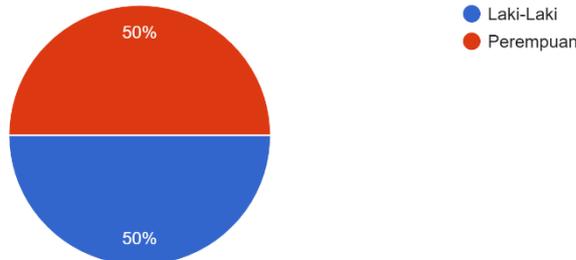
Kelas

62 responses



Jenis Kelamin

62 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

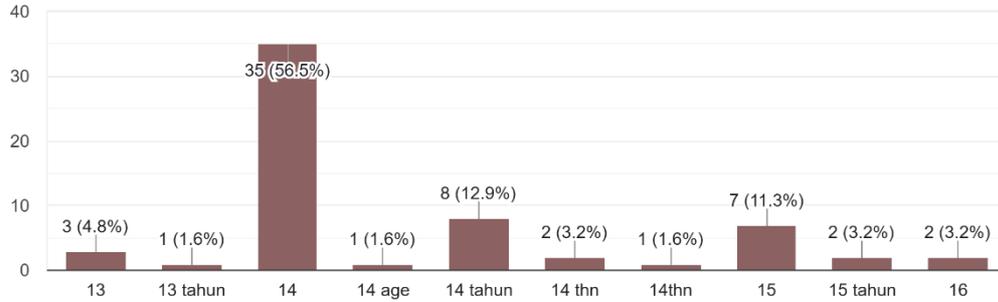
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

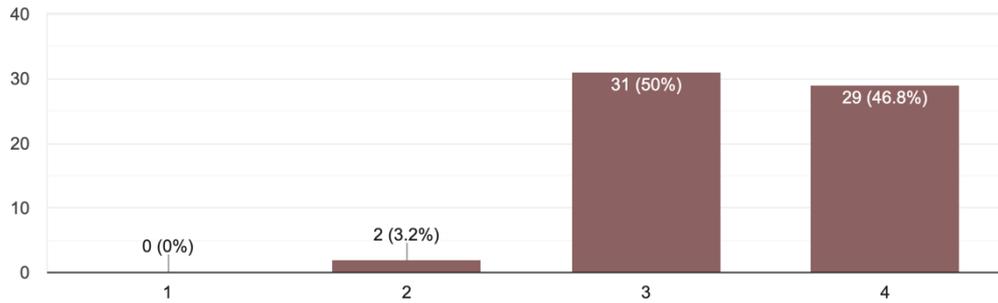
Usia

62 responses



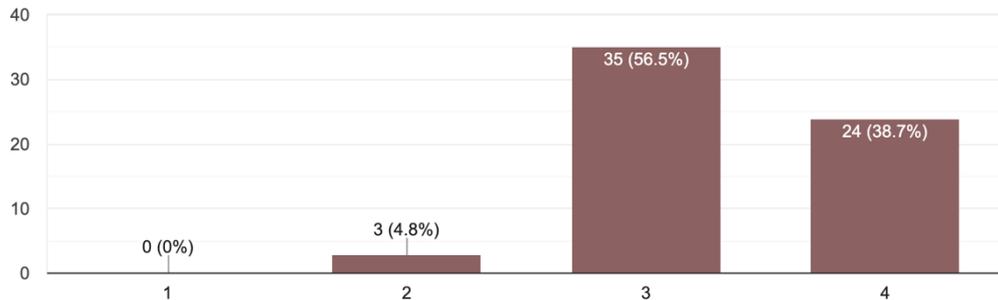
Animasi 2.5D yang disajikan menarik

62 responses



Penggambaran karakter sesuai dengan sifat karakter

62 responses



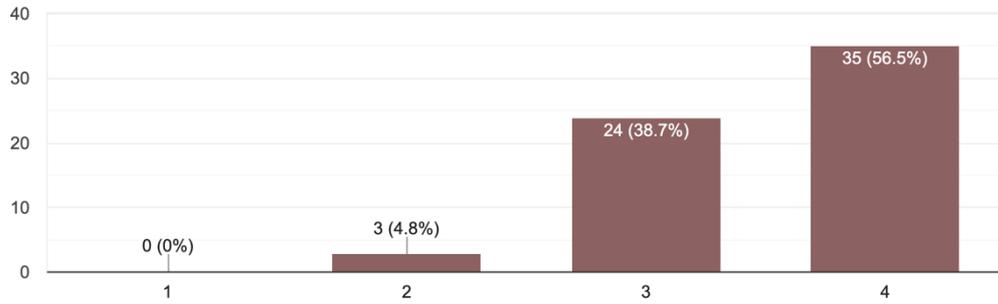
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

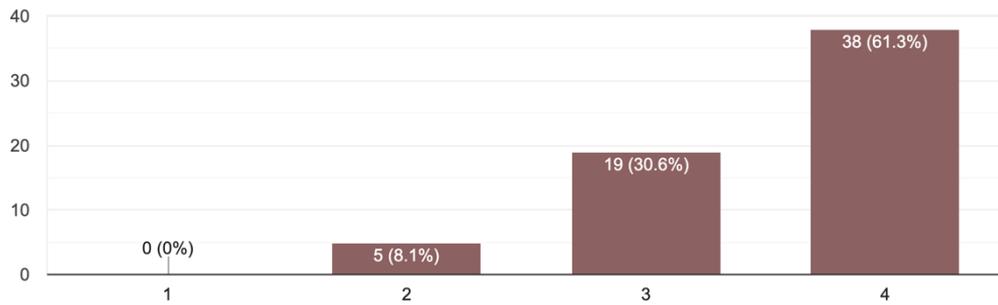
Kualitas visual dan audio jelas

62 responses



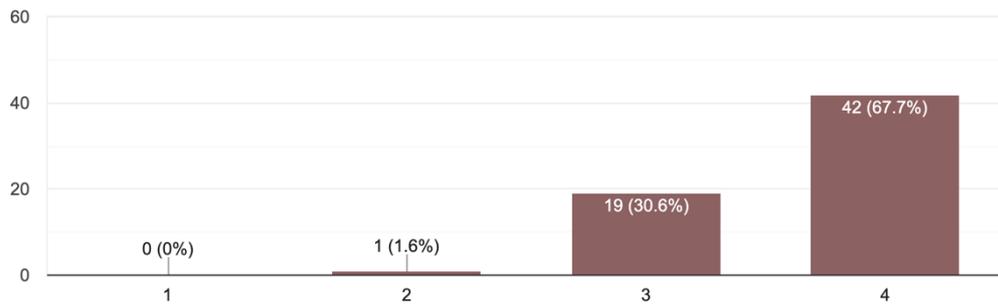
Durasi animasi sudah efektif untuk menyampaikan materi bullying

62 responses



Penjelasan materi bullying lebih mudah dipahami menggunakan animasi

62 responses



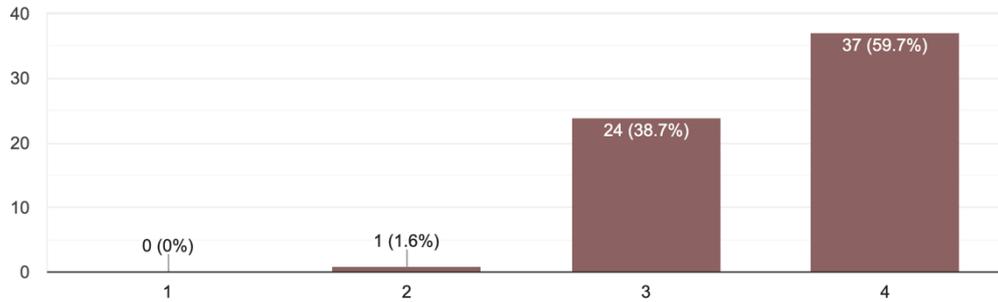
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

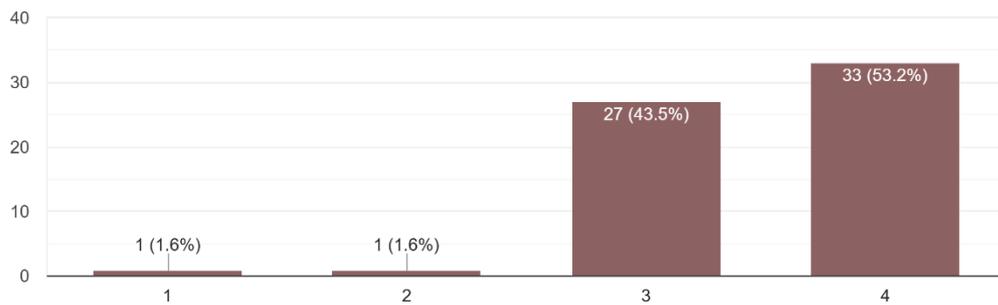
Animasi efektif dalam memperkenalkan bentuk bullying (verbal, fisik, sosial, dan cyberbullying)

62 responses



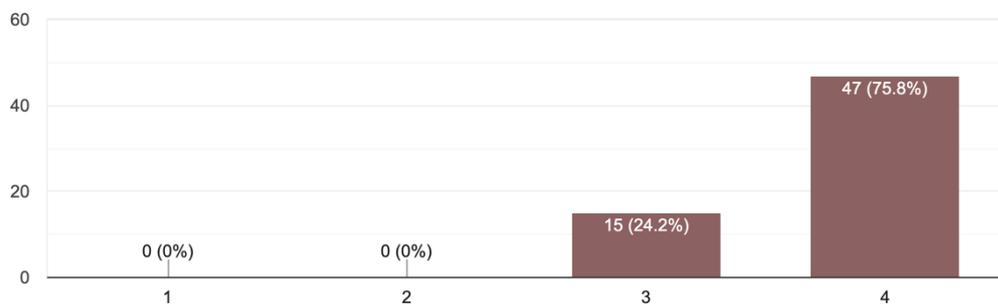
Animasi bullying meningkatkan pemahaman terkait dampak negatif dari bullying

62 responses



Saya akan mencegah dan melaporkan tindakan bullying

62 responses



Dokumentasi *Beta Testing* di SMPN 11 Kota Bogor



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dokumentasi Bimbingan Skripsi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta